

飞浪脚本零起点入门系列(七)

Maxscript 对话框—rollout 和 createdialog 语句初探

作者：飞浪

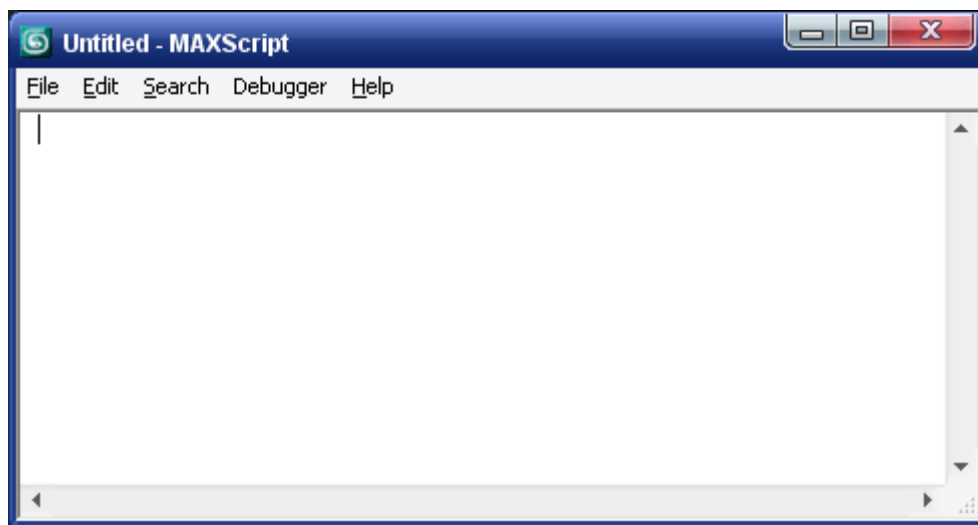
声明:本教程为 **CG++** 原创,转载请注明出处,谢谢合作:)

本节关键词:

rollout editText button Maxscript Editor Visual MAXScript createdialog

前六节我们进行了简短的 Maxscript 学习,大概了解了 MAXScript 的一些基础语句,也学会了编写一些处理大量物体或者材质的简单程序代码,这些代码都是通过 maxscript listener 直接执行的。这一节里,我们来学习一下如何将这些代码写成界面,写成一个按钮,写成大家通常见到的 ms 格式的文件。这里面要用到一些新的语句,这些语句本身不具备处理 max 场景数据的能力,它们只是把我们以前学的代码进行归纳,方便使用。

首先我们要用到的是 MAX 脚本编辑器(Maxscript Editor),通过 MAX 菜单 --MAXScript--New MAXScript...可以新建一个 max 脚本窗口,它就跟一个记事本差不多,以后我们所有的代码将在这里进行编写。



此编辑器的具体用法,我们在使用中进行讲解。本人用的是 max9,不同版本的 MAX 脚本编辑器会有所不同,特别是 max2009 的 MAX 脚本编辑器先进很多。废话就这些,直接切入主题。

首先我们在 MAX 脚本编辑器(以后简称 Editor)里写下如下代码:

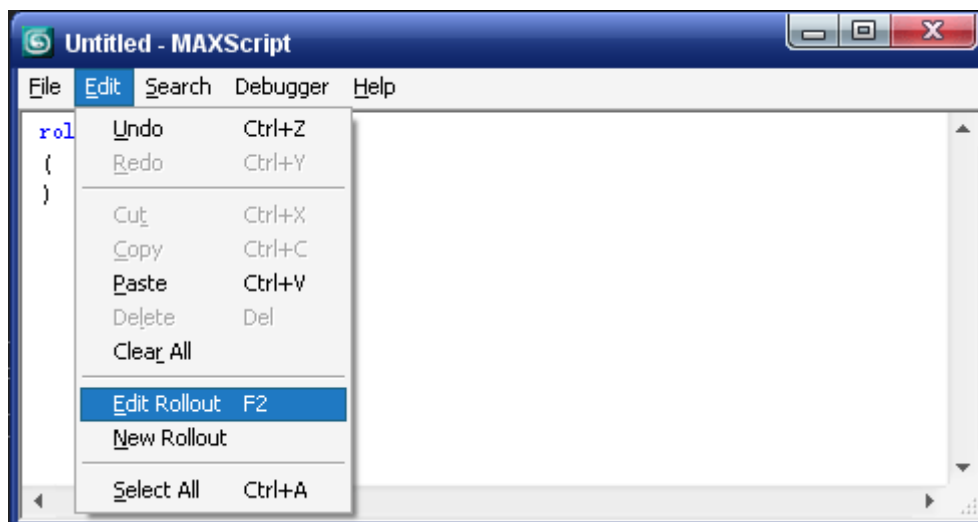
```
rollout myrollout "test"  
(  
)
```

讲解: rollout--这是 maxscript 保留关键词, 只要它出现就表示这儿有个新的卷展栏。

myrollout--这是你自己定义的一个变量, 它必须遵循变量的命名规则, 详见第三节。

"test"--这是此卷展栏标题的名称, 引号里面内容任意填写。

现在把光标放在 rollout 到反括号任意位置, 找到并选择 Edit--Edit Rollout, 快捷键 F2, 注意这是 max9 的编辑方式, 其它版本自己找一下。

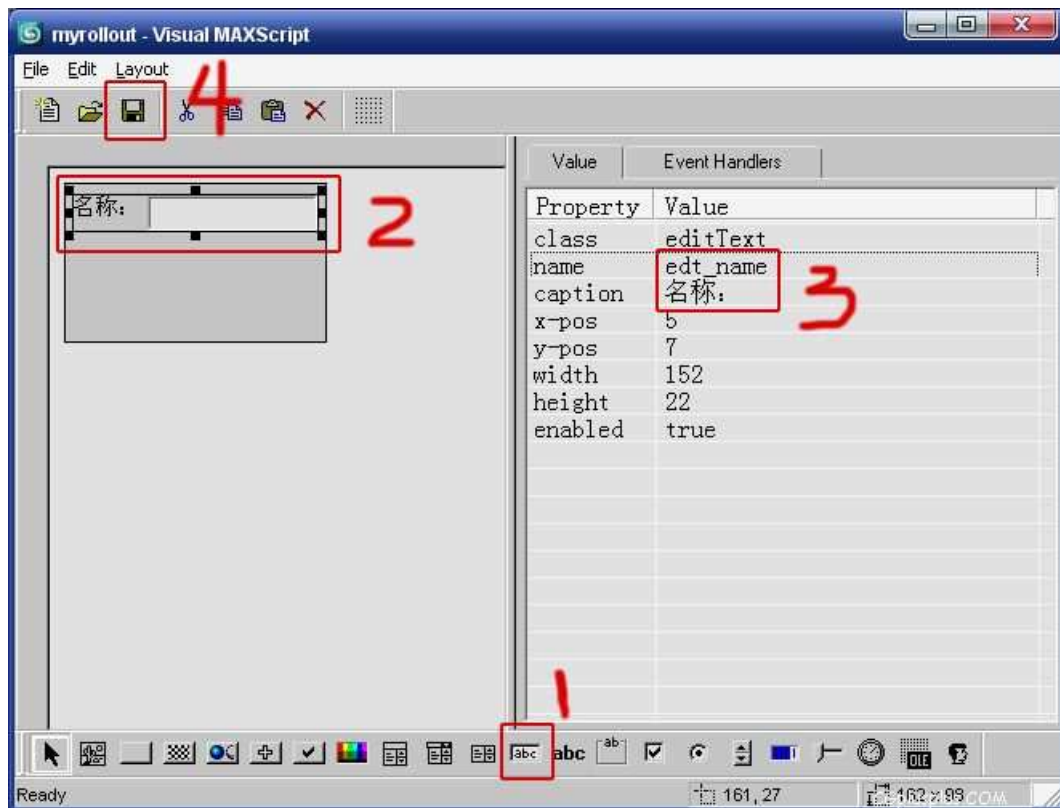


这样就会弹出一个新的界面, 上面标题是: myrollout - Visual MAXScript 意思就是卷展栏 myrollout 的可视化编辑。Visual MAXScript, 可视化 max 脚本, 完全可视化界面编辑, 省去我们非常多的时间, 以后我们就要在这个界面完全一个又一个“鸿篇巨制”, 嘿嘿, 开个玩笑。对于界面编辑来说, 它非常重要!

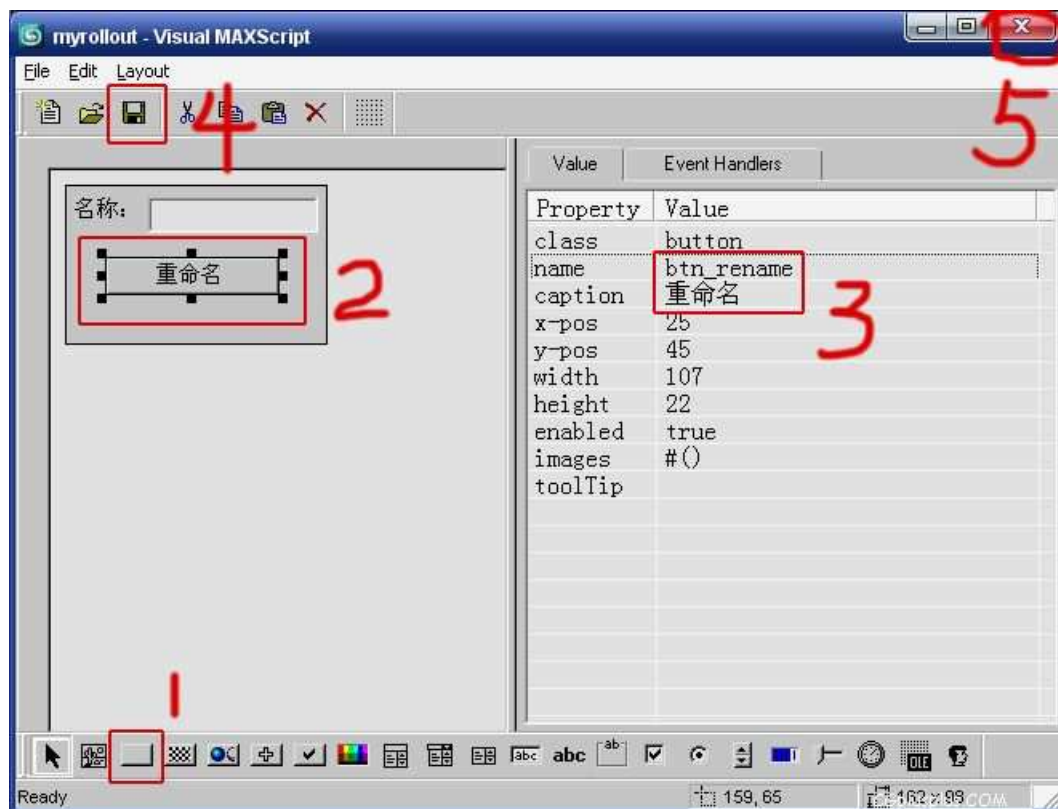


下面了解下它的用法:

创建一个编辑文本控制器:



再创建一个按钮:



这样我们就得到这样的代码:

```
rollout myrollout "重命名" width:162 height:98
(
  editText edt_name "名称: " pos:[5,7] width:152 height:22
  button btn_rename "重命名" pos:[25,45] width:107 height:22
)
```

我们注意到, rollout myrollout "重命名"后面多了两个参数,宽度和高度,这是我们在 Visual MAXScript 拖放窗口时,自动生成的,当然你也可以手动设置。再看另外两行:

```
editText edt_name "名称: " pos:[5,7] width:152 height:22
```

editText --表示这是一个编辑文本。

edt_name --是变量名,以后要调用这个编辑文本就用这个置。

"名称: " --这个编辑文本的名称,出现在脚本界面。

pos:[5,7]--此编辑文本在脚本界面的相对位置,可以在刚才 Visual MAXScript 界面用上下左右键调整。

width:152 height:22 --此编辑文本的宽度和高度。

下面的 button 意思差不多,只不过把控制器类型(Controls)换成了按钮(button)

上面的 editText 和 button 都是 rollout 的控制器类型,这些控制器可以在 Visual MAXScript 拖出来。

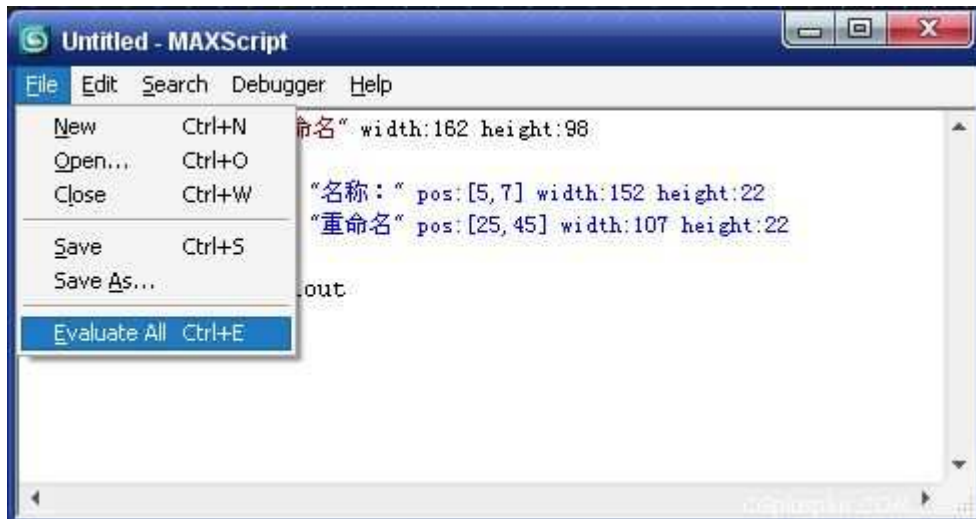
rollout 的所有控制器:

http://www.cgplusplus.com/online-reference/maxscript-reference/source/rollout_user_interface_controls_types.htm

我们在程序最后加上一句代码: createdialog myrollout, 于是此脚本就成为:

```
rollout myrollout "重命名" width:162 height:98
(
  editText edt_name "名称: " pos:[5,7] width:152 height:22
  button btn_rename "重命名" pos:[25,45] width:107 height:22
)
createdialog myrollout
```

再执行 File--Evaluate All (快捷键 ctrl + E) 这样就执行了这个脚本程序,



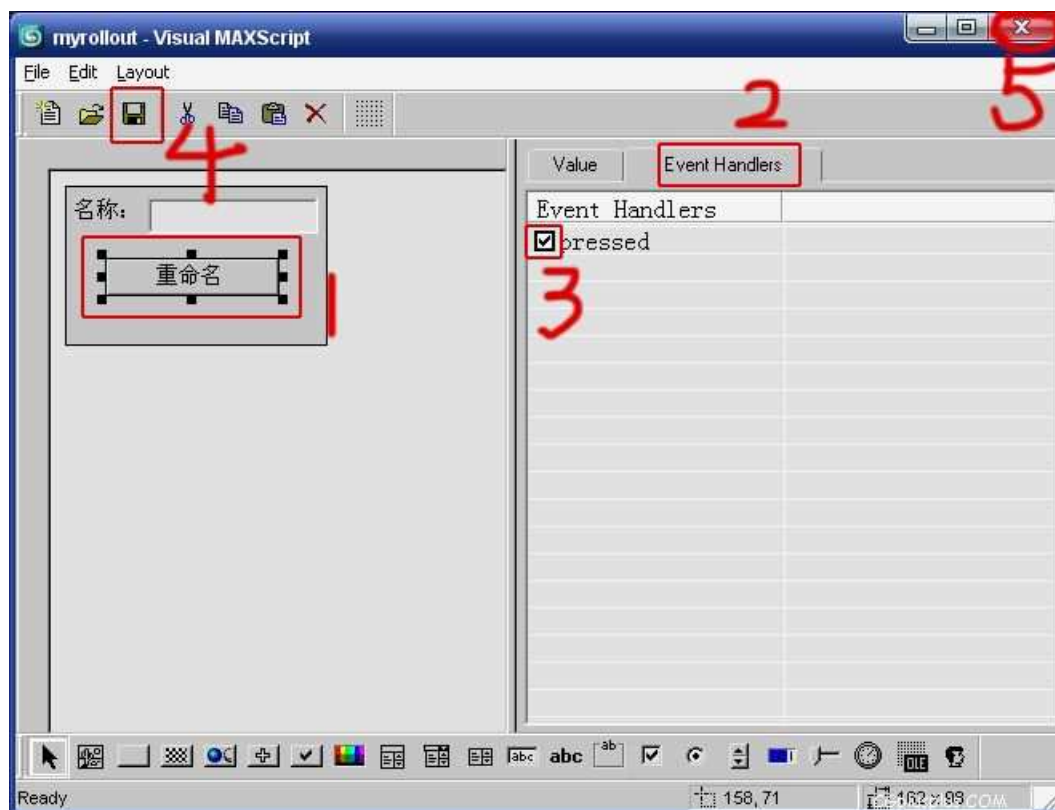
出现什么了没？我运行出现以下对话框：



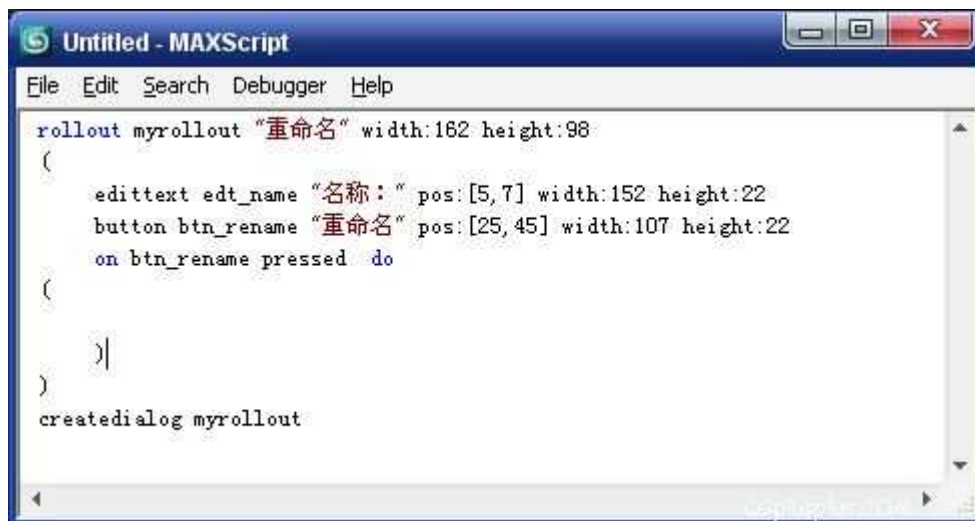
这就是我们刚才编写的脚本界面。有一个输入框，一个按钮，但是你单击按钮没有任何反应，因为我们还没有告诉它应该做什么。

现在，单击 **File--save** 保存此脚本，快捷键 **ctrl+s**，取个名字，记着要养成时刻保存的好习惯，万一 **max** 挂了或者断电什么的，你就白写了。

再次进入 **Visual MAXScript** 进行如下操作：



我们得到:



这次多了一句:

on btn_rename pressed do

(
)

这句就是当按钮 **btn_rename** 按下时,该干什么,干什么呢? 括号里面就是应该干的内容,现在是空的就是什么也不干,呵呵。。。

关于 **button** 的参考如下:

<http://www.cgplusplus.com/online-reference/maxscript-reference/source/button.htm>

好，回到我讲的第五节，有个重命名脚本，是这样的：`for i in objects do i.name = uniqueName "cgplusplus"`这里我们只想命名选择的物体应该是：

`for i in selection do i.name = uniqueName "cgplusplus"`

但是"cgplusplus"是个常量，我们想要用户可以自己输入，写到此脚本里面就是：

```
on btn_rename pressed do
(
  if edt_name.text != "" then
    for i in selection do i.name = uniqueName edt_name.text
)
```

这里，`edt_name.text` 表示编辑文本 `edt_name` 里面输入的内容，具体用法可以参考：

<http://www.cgplusplus.com/online-reference/maxscript-reference/source/editText.htm>

`if edt_name.text != "" then` 意思是，如果此编辑框里面内容不是空的，就执行下面命令（重命名）

至此，本脚本的完整代码如下：

```
rollout myrollout "重命名" width:162 height:98
(
  editText edt_name "名称: " pos:[5,7] width:152 height:22
  button btn_rename "重命名" pos:[25,45] width:107 height:22
  on btn_rename pressed do
  (
    if edt_name.text != "" then
      for i in selection do i.name = uniqueName edt_name.text
  )
)
```

`createdialog myrollout`

好了，你再运行一下此代码，选择几个物体，在文本框输入字符，再单击重命名，是不是已经完成命名了呢？这就是一个简单的 MAX 脚本对话框。此节就到这里。

题外话：写此教程最开始的目的就是想共享一下我的学习经验，因为我当初学习脚本时找遍网络也没有找到想要的入门教程，于是我就硬着头皮啃英文参考文档，我想肯定还有很多想学习脚本而不知如何入门的同仁，如果你真想学好脚本，请一定要记住两个字：坚持。

本节原帖地址：<http://www.cgplusplus.com/bbs/viewthread.php?tid=293>

本节结束。